Progetto di una Unità di Apprendimento F*lipped*

Alla ricerca di Ocima

Dati dell'Unità di Apprendimento
Titolo: Alla ricerca di Ocima Scuola: Primaria Materia: Italiano, Geografia, Coding Classe: Seconda

Argomento curricolare: ***(indicare l'argomento curricolare che si vuole affrontare con approccio flipped classroom, esempi: la struttura particellare della materia, , il Congresso di Vienna, le equazioni lineari, ecc.)***
Italiano: leggere e comprendere un testo, individuare le informazioni principali e le loro relazioni. Geografia: muoversi consapevolmente nello spazio circostante, orientandosi attraverso punti di riferimento, utilizzando gli indicatori topologici e le mappe di spazi noti. Coding: il labirinto.

La Sfida. Come si attiva l'interesse e la motivazione degli allievi: ***(indicare come si intende stimolare l'interesse, la curiosità e coinvolgere gli allievi in modo da renderli parte attiva nella costruzione delle conoscenze indicate. Tipicamente ciò avviene lanciando una sfida che può consistere nel porre una domanda a cui rispondere, un problema da risolvere, una ricerca da effettuare, un caso da analizzare in modo coinvolgente e motivante.)***
La sfida parte dalla lettura del racconto fantastico continuo: "Alla ricerca di Ocima", che invita gli alunni a trovare la strada per arrivare al castello dov'è tenuto prigioniero un cavaliere. Allegato al racconto c'è una mappa del territorio, sulla quale si possono tracciare il o i percorsi per attivare la sfida per giungere al castello. L'attività va svolta in piccoli gruppi dove i ruoli sono già descritti per arrivare alla meta. La costruzione di un percorso con le frecce: avanti, gira a destra, gira a sinistra; permette ai bambini di essere parte attiva nell'azione di scoperta. La comprensione del testo è fondamentale per muoversi nello spazio della mappa per arrivare correttamente fino alla fine.

Lancio della Sfida. Quali attività si svolgono prima o in apertura della lezione: ***(indicare se l'azione didattica proposta prevede attività preparatorie da svolgere prima della lezione d'aula. Ed esempio fruizione di risorse didattiche che costituiscano un quadro di riferimento, richiamino preconoscenze, attivino la curiosità oppure attività di verifica delle conoscenze già affrontate per mettere meglio a punto l'azione in classe. Indicare le risorse digitali eventualmente utilizzate quali LMS, video, presentazioni multimediali, testi...)***
La sfida è divisa in due fasi distinte ma intersecate. La prima fase prevede la consegna del racconto agli alunni e la lettura animata dello stesso a tutta la classe, successivamente si risponde alle domande degli alunni e viceversa si pongono dei quesiti per verificare il livello di comprensione, raggiunto, rispetto al testo.

La seconda fase prevede la divisione degli alunni in piccoli gruppi (tre come nel racconto), la presentazione della mappa e la preparazione su piccoli foglietti di carta (un A4 piegato in 4 parti) dove ciascun alunno disegnerà alcune frecce nelle posizioni indicate sulla mappa.
A questo punto i gruppi cominceranno, tenendo conto delle informazioni avute dal racconto, a tracciare il percorso come richiesto dalla sfida.
Per attivare la sfida le attività programmate preparatorie sono state:

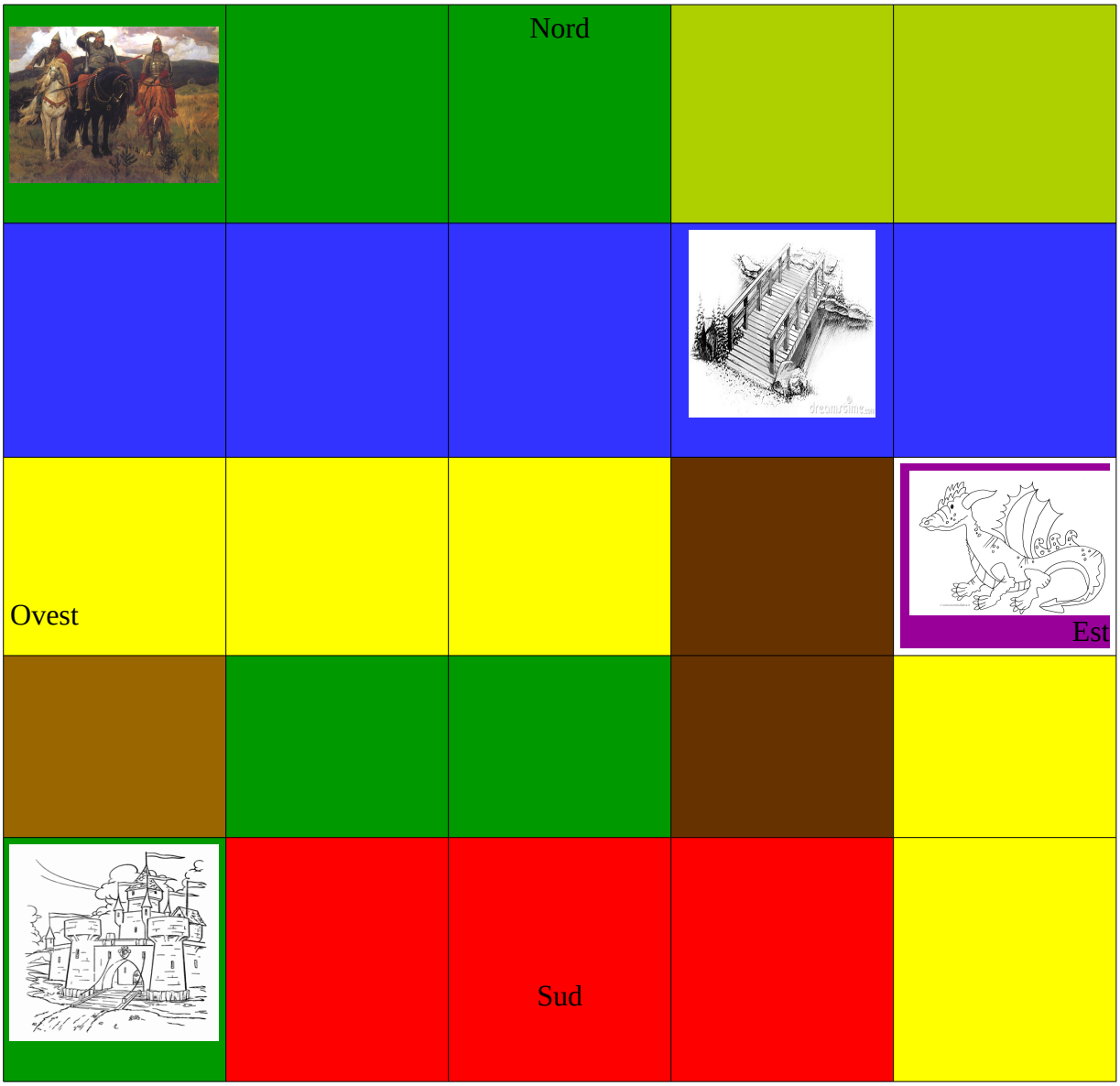
- Italiano: attività sulla comprensione di testi continui di varia lunghezza con domande a scelta multipla e informazioni da ricercare sottolineando le parti dei brani interessati, prima guidati e poi aumentando l'autonomia degli alunni.
- Geografia: attività sullo spazio, concetti topologici, punti di riferimento, percorsi, le mappe, simboli e la legenda.
- Coding: www.programmailfuturo.it ; https://blockly-games.appspot.com il labirinto ; www.codeweek.it cody-roby.

Il racconto

Alla ricerca di Ocima

C'era una volta Trov, Ales, Fide tre cavalieri coraggiosi e leali che cavalcando per tutta la notte si trovarono in un luogo misterioso ed impervio.
Quando si fermarono, con i vestiti bagnati dalla bruma del mattino, sul crinale della collina, la foschia si stava diradando e si apriva sotto i loro occhi, alle prime luci del giorno, un territorio inesplorato.
Erano arrivati fino a lì, alla ricerca di un loro compagno tenuto prigioniero nel castello di Aruap.
Era una terra sconosciuta ai loro occhi, ma dovevano assolutamente liberare il loro amico dalle grinfie del perfido mago Grum.
Si guardarono intorno cercando di scorgere una strada che li conducesse al castello.
Nonostante fossero sul crinale, in una posizione sopraelevata, il loro sguardo non riusciva a cogliere adeguatamente la conformità del terreno che si allungava sotto i loro occhi.
Dopo uno scambio di battute, decisero che l'unica soluzione era di andare ciascuno in esplorazione, per ricavare delle informazioni utili a capire che percorso seguire per inoltrarsi nel paesaggio. Trov andò a est, Ales a ovest ed infine Fide a sud. Decisero di ritrovarsi di nuovo al tramonto, al ritorno dalle loro esplorazioni, per confrontare le informazioni e trovare la strada che portasse alla liberazione del loro buon compagno Ocima.
Partirono passando insieme un ponticello che attraversava un corso d'acqua alquanto turbinoso e si allontanarono ognuno nella direzione concordata.
Quando ritornarono avevano scoperto alcune situazioni che sembravano insormontabili.
Trov disse che aveva visto il rifugio di un drago a est, Ales un terra gialla come le sabbie mobili a ovest ed infine Fide raccontò di un terreno rosso che scottava e impediva ai cavalli di proseguire. Si dissero, che sicuramente non avrebbero dovuto passare per quelle zone! Ma come avrebbero potuto arrivare a liberare il loro amico?
Decisero di disegnare con la cenere su un cavallo una mappa che comprendesse tutte le loro esperienze fatte nei terreni esplorati, in modo da capire come muoversi su quei territori.
Concordarono che uno di loro avrebbe fatto da esploratore, uno da tracciatore del percorso ed infine uno da controllore del percorso, che avrebbe verificato, se si fossero avventurati sul terreno giusto per arrivare a Ocima.
Riusciranno i cavalieri a liberare il loro compagno dal castello di Aruap?

La mappa



Per muoversi all’interno della mappa devi usare le frecce:

in avanti

gira a destra

gira a sinistra

Condurre la sfida. Quali attività si svolgono per rispondere alla sfida:
(indicare le metodologie didattiche che si intendono utilizzare in classe: lezione dialogata, lavoro di gruppo, apprendimento fra pari, studio individuale per consentire agli allievi di rispondere alla sfida proposta e costruire attivamente le conoscenze richieste, indicando anche diverse metodologie e più fasi successive.)

Conduzione "Alla ricerca di Ocima"

Tempo: 2h.

Metodologia: lavoro di gruppo.

1. Introduzione: consegna ad ogni alunno del racconto "Alla ricerca di Ocima", lettura da parte dell'insegnante del racconto, risposte ad eventuali domande di chiarimento.
2. Formazione dei gruppi: i gruppi eterogenei saranno composti da tre alunni ciascuno, come indicato nel racconto.
3. Distribuzione dei ruoli all'interno del gruppo: ogni gruppo avrà un esploratore del percorso, un tracciatore del percorso, un coordinatore del percorso, scelto dai componenti del gruppo con eventuale, se necessario, supervisione del docente/i.
4. Preparazione del territorio da esplorare: l'insegnante preparerà il territorio che verrà rappresentato con 25 quadrati plasticati, di 30x30 cm, di vari colori, tra i quali quelli indicati nel racconto, con aggiunta di tre cavalieri, un ponte, un drago, un castello, Ocima (in immagine o oggetti).
5. Consegna delle frecce: ogni gruppo avrà a disposizione delle frecce direzionali colorate indicanti: avanti (nera), gira sinistra (rossa), gira a destra(blu).
6. Osservazione del territorio: i gruppi osserveranno il territorio preparato, con particolare attenzione alle inferenze (quello non indicato dal racconto, ma presente nel territorio).
7. Lavoro di gruppo: ogni gruppo si attiverà per tracciare il percorso per giungere al castello dov' è prigioniero Ocima. In questa fase ci sarà maggiore attenzione da parte dell'/ degli insegnanti nell'osservazione di due momenti fondamentali per l'apprendimento cooperativo: l'interdipendenza positiva e la responsabilità individuale.

8. Verifica del percorso: i gruppi, terminata la costruzione con le frecce del percorso, lo verificheranno, nel rispetto dei ruoli, sul territorio costruito con i quadrati: l'esploratore salirà sui quadrati e si muoverà in base alle indicazioni che gli darà il coordinatore che a sua volta leggerà le frecce che il tracciatore gli passerà una ad una. Questo sarà il momento di valutazione dei processi che i vari gruppi avranno messo in atto per giungere alla liberazione di Ocima.
9. Valutazione dei gruppi : l'attività dei gruppi verrà valutata sulla visualizzazione del percorso che ogni gruppo effettuerà a turno.

Diagramma di Gantt

Conduzione della sfida (fasi/tempo)

Fasi	15'	15'	15'	15'	15'	15'	15'	15'
1/3								
4/6								
7/9								

Chiusura della sfida. Quali attività di verifica degli apprendimenti concludono l'attività didattica:
(indicare quali attività di sistematizzazione degli apprendimenti concludono l'attività, e quali metodologie e strumenti di valutazione formativa e sommativa si ritiene di dover attuare per verificare e consolidare gli apprendimenti e promuovere lo sviluppo di competenze. Tipicamente ciò avviene tramite metodi di valutazione autentica. Esplicitare le tipologie di prova.)

Valutazione

Tempo 2h

Metodologia: individuale / di gruppo.

- Comprensione del testo (individuale): rispondendo alle domande di comprensione sul racconto continuo "Alla ricerca di Ocima", copiate alla LIM sul quaderno.(Italiano)
- Riproduzione (in gruppo): la sfida verrà consolidata attraverso la riproduzione, in gruppo, sul quaderno della mappa e del percorso eseguito per giungere da Ocima.(Geografia);
- Programmazione (individuale): mettendo in sequenza le frecce del percorso sul quaderno.(Coding);

Valutazione della comprensione del testo individuale

Comprensione	Avanzato	Intermedio	Base	Iniziale
Comprende le informazioni le relazioni e le inferenze in un testo continuo	Comprende il racconto, collega le informazioni, sa usare le inferenze.	Comprende il racconto, collega le informazioni.	Comprende le parti essenziali del racconto.	Comprende le parti principali del racconto solo se guidato.

Compito autentico: questionario di comprensione con risposte a scelta multipla

Valutazione della riproduzione in gruppo

Riproduzione	Avanzato	Intermedio	Base	Iniziale
Riconosce il proprio ruolo all'interno del gruppo e sa fare delle scelte motivandole	Riconosce il proprio ruolo e apporta un originale contributo motivando le scelte.	Riconosce il proprio ruolo all'interno del gruppo e apporta il proprio contributo motivando le scelte	Riconosce il proprio ruolo e motiva le proprie scelte	Se guidato riconosce il proprio ruolo ed è in grado di fare scelte.

Compito autentico: completare il percorso.

Valutazione della programmazione individuale (Coding)

Programmazione	Avanzato	Intermedio	Base	Iniziale
Organizza il percorso con logica e spazialità.	Organizza il percorso in modo sicuro rispetto alla spazialità e ai concetti topologici in modo logico e sequenziale.	Organizza il percorso usando i concetti topologici in modo logico e sequenziale.	Organizza il percorso usando alcuni concetti topologici.	Organizza il percorso solo se guidato dall'insegnante.

Compito autentico: riprodurre sul quaderno il percorso in maniera logica e sequenziale.

Diagramma di Gantt

Valutazione della sfida (fasi/tempi)

Fasi	15'	15'	15'	15'	15'	15'	15'	15'
Comprensione								
Riproduzione								
Programmazione								

Il luogo fisico dove si svolgeranno tutte le attività della sfida sarà il "territorio del percorso". In questo ambito gli alunni avranno sempre la possibilità di verificare in itinere edi conseguenza, ricevere i feed back necessari, per potere concludere in maniera adeguata la sfida.
I gruppi si misureranno sul territorio e l'/gli insegnante/i potranno osservare le dinamiche e valutarle; la comprensione si snoderà nell'osservazione del territorio e nel muoversi in esso; il compito autentico individuale sulla programmazione potrà essere verificato in tempo reale sul territorio.
Tutta la sfida nelle sue varie fasi darà la possibilità di poter raccogliere informazioni utili per una valutazione sia formativa che sommativa sui livelli di competenza raggiunti dagli alunni.

In che modo l’approccio proposto differisce da quello tradizionale? (indicare i vantaggi dell’approccio scelto rispetto all’approccio tradizionale e mettere in luce le differenze con particolare riferimento all’argomento curricolare scelto.)
L’approccio flipped, indubbiamente, mette in moto tutta una serie di interazioni che vanno oltre le solite attività organizzate in aula. L’uso di nuove metodologie allarga il campo delle variabili da considerare nella progettazione di attività, mirate alla costruzione delle competenze e conseguenzialmente arricchisce la possibilità di dare maggiori stimoli agli alunni, nel percorso apprenditivo, dove loro sono agenti e non più subenti del conoscere. Questo si distacca molto dalla tradizione metodologica didattica sin qui usata ed apre, sicuramente, nuovi scenari nell’affrontare metodologicamente le attività didattiche. Soprattutto crea un modus pensandi che se usato in maniera sistematica porterà ad affrontare in modo diverso il “fare scuola”.